

BAB I

PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang latar belakang penelitian, rumusan penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi tesis

A. Latar Belakang Masalah

Upaya peningkatan mutu pendidikan di Indonesia harus terus digalakkan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan berperan penting dalam membentuk dan menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas baik melalui pendidikan formal maupun pendidikan non formal. Pendidikan yang berlangsung formal berlangsung di sekolah dengan bimbingan guru serta tenaga pendidik lainnya. Keberhasilan pendidikan formal ditentukan oleh keberhasilan interaksi guru dengan siswa.

Mutu pendidikan erat hubungannya dengan mutu siswa, karena siswa merupakan subyek dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu dalam meningkatkan mutu pendidikan sebaiknya harus diikuti dengan peningkatan mutu siswa sesuai dengan yang tercantum dalam Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 menyebutkan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Berdasarkan Undang-undang tersebut, upaya untuk meningkatkan mutu peserta didik dilakukan melalui kegiatan pembelajaran yang dapat mengembangkan potensi siswa. Pembelajaran merupakan suatu usaha yang dapat mendorong seseorang untuk belajar. Gagne dan Briggs (1979) dalam Kosasih E (2011 : 12) mengartikan pembelajaran sebagai suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar, didalamnya berisi serangkaian peristiwa yang dirancang untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar siswa.

Keberhasilan kegiatan pembelajaran secara umum dipengaruhi oleh dua factor yakni factor eksternal dan factor internal. Factor eksternal diantaranya factor keluarga, sekolah, dan lingkungan. Sedangkan factor internal meliputi tingkat kecerdasan, sikap, bakat, motivasi dan minat.

Motivasi berpangkal dari kata motif yang dapat diartikan sebagai daya penggerak yang ada di dalam diri seseorang untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi tercapainya suatu tujuan. Bahkan motif dapat diartikan sebagai suatu kondisi intern (kesiapsiagaan). Adapun menurut Mc.Donald (1959), motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya “*feeling*” dan di dahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan. Motivasi dapat dikatakan sebagai pengaruh kebutuhan dan keinginan pada intensitas dan arah seseorang yang menggerakkan orang tersebut untuk mencapai tujuan dari tingkat tertentu. Oleh karena itu, motivasi sebagai proses psikologis yang terjadi pada diri seseorang sangat dipengaruhi oleh faktor eksternal (lingkungan), dan faktor internal yang melekat pada setiap orang (pembawaan), tingkat pendidikan, pengalaman masa lalu, keinginan atau harapan masa depan.

Menurut Mc. Donald yang dikutip oleh Oemar Hamalik (2002:1973), “*Motivation is a energy change within the person characterized by affective arousal and anticipatory goal reactions.*” Motivasi merupakan suatu perubahan energi di dalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya afektif dan reaksi untuk mengantisipasi tercapainya tujuan, juga sebagai dorongan dari dalam diri seseorang. Berdasarkan pengertian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa motivasi adalah suatu proses perubahan dalam diri individu yang memberi kekuatan baginya untuk bertindak laku dalam usaha mencapai tujuan. Sedangkan belajar merupakan proses dasar dari perkembangan hidup manusia, dengan belajar manusia melakukan perubahan-perubahan kualitatif individu sehingga tingkah lakunya berkembang.

Motivasi berprestasi yang berorientasi pada prestasi setiap individu merupakan modal utama yang harus dibangun dalam segala aspek kehidupan. Motivasi berprestasi menurut Hebb (1949) sebagaimana dikutip oleh David Mc Clelland, Atkinson, Clark

dan Lowel (1953: 8) merupakan penggerak (*energizer*), pengaruh (*directedness*) serta aktivitas yang harus dilakukan guna mencapai tujuan (*patterning*). Artinya, motivasi berprestasi merupakan penggerak, pengarah, dalam pencapaian tujuan dan sasaran. Dalam diri setiap siswa harus ditanamkan motivasi berprestasi sebagai pendorong untuk mencapai keberhasilan dalam bersaing dengan orientasi pada standar jeunggulan (*standard of excellent*).

Menurut Mc Clelland dan Atkinson (1953:78), “ *achievement motivation should be characterized by high hopes of success rather than by fear of failure*” yang berarti bahwa motivasi berprestasi merupakan ciri seseorang yang memiliki harapan tinggi untuk mencapai keberhasilan diri dalam menghadapi ketakutan akan kegagalan. Lindgren (1976: 67) mengemukakan hal senada bahwa motivasi berprestasi sebagai suatu dorongan yang ada pada seseorang sehubungan dengan prestasi, yaitu menguasai, memanipulasi serta mengatur lingkungan sosial maupun fisik, mengatasi segala rintangan dan memelihara kualitas kerja yang tinggi, bersaing melalui usaha-usaha untuk melebihi hasil kerja yang lampau, serta mengungguli hasil kerja yang lain.

Djawandono (2002:286) menyatakan bahwa motivasi yang paling penting adalah motivasi berprestasi dimana siswa mengelola dirinya sendiri dengan perilaku yang bertanggung jawab dengan tujuan yang ingin dicapai. Dalam hal ini, prestasi merupakan suatu hal yang harus diraih, diperjuangkan, dan dibanggakan oleh siswa, bagi siswa yang memiliki motivasi berprestasi tinggi, motivasi akan didapatkan. Namun bagi siswa yang memiliki motivasi berprestasi rendah tentu akan sulit untuk meningkatkan prestasi belajarnya.

Motivasi berprestasi merupakan salah satu komponen pembelajaran terpenting. Motivasi berprestasi merupakan penyebab utama siswa melibatkan diri atau tidak dalam aktifitas belajar (Melnic & Botez, 2014). Siswa yang memiliki motivasi berprestasi yang tinggi akan memiliki kepuasan yang tinggi pula terhadap aktivitas belajar yang dapat meningkatkan prestasi (Chang, 2012), sehingga apa pun yang dipelajari jika didasari oleh motivasi berprestasi yang tinggi maka siswa akan puas dengan aktivitas belajar yang sedang dijalannya. Motivasi berprestasi dalam belajar berperan sangat penting karena motivasi merupakan proses internal yang

mengaktifkan, menuntun, dan mempertahankan perilaku dari waktu ke waktu (Slavin, 2011). Ketika siswa memiliki motivasi berprestasi yang tinggi maka siswa tersebut akan memiliki keinginan dan semangat yang besar untuk belajar dan meningkatkan prestasinya. Sebaliknya siswa yang memiliki motivasi yang rendah tampak acuh tak acuh, mudah putus asa dan pertahatiannya tidak fokus. Siswa yang memiliki motivasi belajar yang rendah bisa dilihat dari sikap dan perilaku siswa yang malas belajar, sering tidak mengerjakan tugas/PR, tidak memperhatikan pelajaran, tidak serius dan tidak konsentrasi, suka ramai di kelas, sering membolos pelajaran tertentu, sering membolos, yang pada akhirnya berdampak pada nilai ulangan harian yang rendah atau prestasinya kurang (Sardiman, 2014).

Sejalan dengan pendapat diatas, Umniya (2008 :73) menyatakan individu yang memiliki motivasi berprestasi rendah diantaranya kurang memiliki tanggung jawab pribadi dalam mengerjakan suatu aktivitas, tidak memiliki tujuan yang realistis, bersikap apatis dan tidak percaya diri, ragu-ragu dalam mengambil keputusan, tindakannya kurang terarah pada tujuan, tidak memiliki sikap inovatif dan kreatif dalam belajar, tidak memiliki cara yang kreatif dalam menyelesaikan tugas sekolahnya, dan kurang bisa memanfaatkan waktu dalam belajar sehingga memperoleh hasil belajar yang kurang maksimal.

Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas X SMK Yadika dengan kenyataan di lapangan dan hasil wawancara peneliti dengan guru BK maupun dengan guru mata pelajaran menunjukan bahwa siswa kurang memiliki kemauan belajar yang tinggi. Hal tersebut ditunjukkan dengan banyaknya siswa merasa tidak bersemangat di dalam kelas, tidak mampu memahami dengan baik pelajaran yang disampaikan oleh guru-guru mereka, kurangnya keaktifan belajar siswa (pasif), dan banyaknya siswa yang datang terlambat bahkan ada pula siswa yang membolos. Setelah peneliti melakukan observasi pada akhir jam pelajaran, banyaknya siswa yang tidak langsung pulang ke rumah, namun bergerombol untuk nongkrong di warung yang tak jauh dari sekolah. Hal ini menunjukan bahwa siswa kurang mempunyai motivasi yang kuat untuk belajar. Siswa masih menganggap kegiatan belajar tidak menyenangkan dan memilih kegiatan lain di luar konteks belajar. Kenyataan di lapangan tersebut sesuai

dengan pendapat Raymond J.W dan Judith (2004:22) yang menyatakan bahwa rendahnya motivasi berprestasi siswa akan membuat mereka tertarik pada hal-hal yang negatif.

Selain itu, guru-guru SMK Yadika yang terletak di Soreang Kabupaten Bandung masih menggunakan model pembelajaran konvensional dalam proses belajar mengajar. sehingga selain mengakibatkan rendahnya motivasi siswa dalam berprestasi juga mengakibatkan peserta didik menjadi pasif karena sebagian besar proses pembelajaran didominasi oleh guru, peserta didik hanya mendengarkan dan mencatat hal yang pokok dari penyampaian guru.

Model pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan media dan model pembelajaran merupakan bagian yang harus mendapat perhatian guru sebagai fasilitator dalam setiap kegiatan pembelajaran. Maka setiap guru perlu mempelajari bagaimana menetapkan media dan model pembelajaran agar dapat mengefektifkan pencapaian tujuan pembelajaran dalam proses belajar mengajar.

Maka dengan adanya permasalahan-permasalahan yang terjadi peneliti dan guru memiliki kewajiban untuk berperan serta untuk upaya perbaikan pendidikan, seiring ditemukannya permasalahan-permasalahan tersebut peneliti mengujicobakan model pembelajaran *role playing* (bermain peran) untuk dapat meningkatkan motivasi berprestasi siswa.

Model pembelajaran *role playing* adalah suatu strategi pembelajaran dimana siswa diperlakukan sebagai subjek pembelajaran yang secara aktif melakukan praktik-praktik berbahasa (bertanya dan menjawab) bersama teman-temannya pada situasi tertentu. strategi ini menekankan sifat sosial pembelajaran, dan memandang bahwa perilaku kooperatif dapat merangsang siswa baik secara sosial maupun intelektual. (Joyce, Weil, dan Calhoun, 2011).

Komalasari (2011, hlm. 80) mendefinisikan *role playing* (bermain peran) sebagai berikut :

“Bermain peran (*role playing*) adalah suatu model penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal ini tergantung kepada apa yang diperankan.

Di dalam model pembelajaran *role playing* siswa dilibatkan dalam proses pembelajaran. Kegiatan seseorang dalam pembelajaran inilah yang dinamakan partisipasi. Menurut Hamalik (2003) berpartisipasi berarti siswa memiliki keterlibatan langsung secara fisik di dalam kelas yang disertai dengan keterlibatan secara intelektual dan emosional sehingga siswa betul-betul berperan dan berpartisipasi aktif dalam melakukan kegiatan belajar. Dengan model pembelajaran *role playing* diharapkan siswa dapat belajar lebih kearah yang kondusif dengan menyenangkan dan menjadi pembelajaran timbalbalik yang aktif antara siswa dan guru, sehingga siswa secara wajar terdorong untuk berpartisipasi, dan rasa bertanggung jawab. Selain itu model pembelajaran *role playing* dapat menumbuhkan keaktifan guru dalam mengelola materi yang akan diajarkan kepada siswa.

Menurut Jeremy Harmer yang dikutip Budden, penggunaan *role playing* dalam kegiatan pembelajaran dapat membawa dampak yang sangat positif bagi peserta didik, yaitu : (1) meningkatkan motivasi, (2) belajar untuk mengungkapkan diri, (3) memberi kesempatan yang luas untuk berbicara.

Model pembelajaran *role playing* di dalam peningkatan motivasi berprestasi siswa bertujuan untuk memberikan dorongan dalam bentuk perilaku baru yang dapat dipelajari dari lingkungan. Memvisualisasikan diri terhadap model yang diperankan memperkuat keyakinan bahwa individu dapat menerapkannya dalam kehidupan nyata.

Dalam penerapan model pembelajaran *role playing*, masing-masing individu akan berperan dalam situasi sosial. Setiap individu dalam kelompok akan bereaksi satu sama lain dalam bentuk permainan social yang mengemukakan pikiran, perasaan untuk memecahkan masalah, dan nilai-nilai dalam masyarakat . melalui permainan interaksi, mereka sendiri dalam dunia social sehingga dapat melihat perkembangan dari perilaku yang kita inginkan. Dengan kata lain, dapat membantu siswa mengubah perilaku

dengan kesadarannya sendiri untuk mempunyai motivasi berprestasi sesuai dengan kehidupan sosial mereka.

Ketepatan dalam penggunaan model pembelajaran akan dapat memberikan suasana yang nyaman, menarik dalam pembelajaran sehingga dapat membangkitkan motivasi belajar siswa. Siswa akan mudah menerima materi yang diberikan oleh guru apabila model pembelajaran yang digunakan tepat dan sesuai. motivasi belajar siswa yang tinggi akan sangat membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, penulis ingin melakukan penelitian dengan judul “*Model Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Motivasi Berprestasi Siswa*” (Studi Kuasi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas X SMK Yadika Kab. Bandung Tahun Pelajaran 2016/2017)

B. Identifikasi dan Rumusan Masalah Penelitian

Siswa yang memiliki motivasi berprestasi tinggi adalah siswa yang memiliki keinginan untuk benar – benar sukses yang berasal dari dalam diri sendiri. Siswa akan bekerja keras baik dalam diri sendiri maupun dalam bersaing dengan siswa lain . Siswa yang datang ke sekolah memiliki berbagai pemahaman tentang dirinya sendiri secara keseluruhan dan pemahaman tentang kemampuan mereka sendiri khususnya . Mereka mempunyai gambaran tertentu tentang dirinya sebagai manusia dan tentang kemampuan dalam menghadapi lingkungan . Ini merupakan identitas yang dimiliki siswa tentang dirinya dan kemungkinannya tidak dapat dilihat oleh guru namun sangat mempengaruhi kegiatan belajar siswa . Gambaran itu mulai terbentuk melalui interaksi dengan orang lain, contohnya keluarga dan teman seumuran maupun orang dewasa lainnya dan hal ini mempengaruhi prestasi belajarnya di sekolah .

Pada penelitian ini yang menjadi focus penelitian yaitu motivasi berprestasi siswa dan model pembelajaran *role playing* dimana *role playing* merupakan salah satu model pembelajaran untuk meningkatkan motivasi berprestasi siswa.

Menurut Lincoln dan Cuba dalam Moleong (1996, hlm. 62), masalah penelitian adalah suatu keadaan yang bersumber dari hubungan antara dua faktor atau lebih yang menghasilkan situasi yang membingungkan. Faktor yang berhubungan itu dapat

berupa konsep, data empirik, pengalaman, atau unsur lainnya. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah gambaran motivasi berprestasi siswa Kelas X SMK Yadika Kab. Bandung tahun ajaran 2016/2017?
2. Bagaimanakah pelaksanaan model pembelajaran *role playing* pada Siswa Kelas X SMK Yadika Kab. Bandung tahun ajaran 2016/2017?
3. Apakah model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan motivasi berprestasi Kelas X SMK Yadika Kab. Bandung tahun ajaran 2016/2017?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk memperoleh gambaran motivasi berprestasi siswa Kelas X SMK Yadika Kab. Bandung tahun ajaran 2016/2017
2. Untuk memperoleh gambaran pelaksanaan model pembelajaran *role playing* Siswa Kelas X SMK Yadika Kab. Bandung. tahun ajaran 2016/2017
3. Untuk menguji keefektifan model pembelajaran *roleplaying* dapat meningkatkan motivasi berprestasi siswa Kelas X SMK Yadika Kab. Bandung tahun ajaran 2016/2017.

D. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dalam penelitian ini adalah memberi kontribusi pada pengembangan ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan tentang penggunaan model pembelajaran *roleplaying* untuk meningkatkan motivasi berprestasi siswa.

b. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dalam penelitian ini adalah :

1. Bagi siswa

- a. Membantu siswa agar dapat meningkatkan motivasi berprestasinya.
- b. Memberikan kesadaran kepada siswa tentang pentingnya motivasi berprestasi dalam proses pembelajaran.

2. Bagi Guru

- a. Memperbaiki proses pembelajaran pada mata pelajaran di sekolah
- b. Menambah wawasan keilmuan
- c. Memiliki gambaran tentang pembelajaran yang efektif.
- d. Mengidentifikasi permasalahan yang timbul dikelas, sekaligus mencari solusi pemecahannya.
- e. Menyusun program peningkatan motivasi berprestasi siswa Sebagai prasyarat karya tulis ilmiah untuk memenuhi program Magister (S2) program studi Psikologi Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia.
- f. Memberikan sumbangsih terhadap dunia pendidikan Indonesia.
- g. Menambah kesempurnaan dan kelengkapan dalam riset pendidikan baik secara implisit maupun eksplisit tanpa mengurangi hasil dari riset pendidikan yang telah diimplementasikan maupun belum.

E. Asumsi Penelitian

1. *Role playing* bertujuan mengkatarsiskan konflik-konflik sosial secara umum yang bertujuan dan berkembang dalam interaksi kelompok. (Bratner, 2009). berpijak dari pendapat tersebut maka model pembelajaran *roleplaying* dalam penelitian ini nertujuan untuk membantu individu dalam meningkatkan pemahaman dan menunjukkan kesadaran tentang berbagai isu-isu *role playing* dan tingkat budaya masyarakat yang mempengaruhi motivasi berprestasi.

2. Model pembelajaran *role playing* mendukung situasi belajar berdasarkan pengalaman dengan menitikberatkan isi pelajaran pada situasi saat ini. Model pembelajaran ini dipercaya akan membuat beberapa grup peserta didik untuk menciptakan suasana seperti situasi pada kehidupan nyata
3. Model pembelajaran *role playing* berasumsi bahwa emosi dan ide-ide dapat diangkat ke taraf sadar kemudian ditingkatkan melalui proses kelompok. Dengan demikian, para peserta didik dapat belajar dari pengalaman orang lain dalam naskah drama yang diperankan tentang cara memecahkan masalah yang pada gilirannya dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan dirinya secara optimal. Oleh sebab itu, model pembelajaran ini berusaha mengurangi peran guru yang terlalu mendominasi pembelajaran dalam pendekatan tradisional. Model pembelajaran ini mendorong peserta didik untuk turut aktif dalam pemecahan masalah.

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dapat diartikan sebagai jawaban atau kesimpulan sementara terhadap masalah yang diteliti dan diuji dengan data yang terkumpul melalui kegiatan penelitian. Menurut Arikunto (1993, hlm.70), penelitian mempunyai dua Hipotesis, yakni:

1. Hipotesis Kerja/Hipotesis Alternative yang berlawanan (H_a). Hipotesis ini menyatakan bahwa terdapat hubungan antara variabel Independent (X) dengan variabel Dependent (Y). Yakni “model pembelajaran *role playing* berpengaruh terhadap motivasi berprestasi siswa Kelas X SMK Yadika Kab. Bandung tahun ajaran 2016/2017”.
2. Hipotesis Nol/Hipotesis Nihil yang berlawanan (H_o). Hipotesis ini menyatakan bahwa tidak ada hubungan antara variabel Independent (X) dengan variabel Dependent (Y). Yakni model pembelajaran *role playing* tidak berpengaruh terhadap motivasi berprestasi siswa Kelas X SMK Yadika Kab. Bandung tahun ajaran 2016/2017.
3. Dengan melihat pada dua hipotesis diatas, peneliti mengambil Hipotesis yang pertama, hipotesis ini digunakan untuk mencari jawaban atas

rumusan masalah yakni “Model pembelajaran *role playing* berpengaruh terhadap motivasi berprestasi siswa Kelas X SMK Yadika Kab. Bandung”

G. Struktur Organisasi Tesis

Laporan penelitian terdiri dari lima bab yang masing-masing bab diuraikan menjadi sejumlah sub bab.

Bab I yaitu bab pendahuluan yang mengkaji alasan penelitian ini dilakukan dan tujuan dari penelitian ini. Bab ini terdiri dari latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian dan manfaat penelitian.

Bab II yaitu bab kajian pustaka yang mengkaji berbagai teori mengenai keterampilan berpikir kritis, model belajar berpikir induktif, kerangka berpikir, asumsi dan hipotesis penelitian.

Bab III yaitu bab metode penelitian yang menguraikan tentang desain penelitian, partisipan penelitian, definisi operasional dan variabel penelitian, instrumen penelitian, prosedur penelitian dan teknik analisis data.

Bab IV merupakan temuan dan pembahasan penelitian. Bab ini mencakup temuan penelitian dan pembahasan temuan penelitian tentang peningkatan motivasi berprestasi siswa kelas X SMK Yadika Soreang Kab Bandung Tahun 2016/2017.

Bab V merupakan bab terakhir yang membahas mengenai kesimpulan, implikasi dan rekomendasi. Bab ini mencakup kesimpulan, implikasi, dan rekomendasi dari hasil penelitian yang sudah dilaksanakan.